

## DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

### 107413 - PRODUCCIÓ DE JOCS

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Adso Fernández Baena <[afernandezb@tecnocampus.cat](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Català

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

#### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Producció de Jocs tracta del procés, planificació i gestió de la producció de videojocs en el marc de la matèria de Producció i Negoci. Es treballa des de la visió d'un joc fins a la descripció i estimació de les tasques a realitzar per tal de produir-lo. L'assignatura consta de sessions teòriques, workshops i sessions de treball en equip. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la planificació de la producció de videojocs per grups i per un altre els coneixements teòrics de manera individual, tant amb exercicis a classe com a l'examen final.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Bàsica

- B2\_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les comptències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

##### Específica

- V13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- V14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

##### Transversal

-

T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

## Continguts

---

### Tema 1: Introducció

- 1.1 Fases de desenvolupament
- 1.2 L'equip
- 1.3 Tipus de producció: *Indie* vs *AAA*

### Tema 2: Etapes

- 2.1 Pre-producció
- 2.2 Producció
- 2.3 Post-producció

### Tema 3: Priorització

- 3.1 Conceptes bàsics
- 3.2 Reptes al prioritzar
- 3.2 Mètodes de priorització

### Tema 4: Planificació

- 4.1 Conceptes bàsics
- 4.2 *Roadmap* i calendari
- 4.3 Pressupost
- 4.4 Riscos, suposicions, problemes i dependències
- 4.5 Eines

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

**A1. Exercicis a classe: Workshops** 20%

**A2. Treball en grup (3) : Planificació de la producció d'un videojoc en *Waterfall*** 40%

**A3. Examen final** 40%

Nota final = A1 0,2 + A2 0,4 + A3 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'A3 examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a Direcció de Departament la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A3 en el càlcul de la nota final.
- L'activitat A1 no es pot recuperar.
- En cas de suspendre l'activitat A2 es pot tornar a entregar en convocatòria de recuperació amb la possibilitat d'obtenir una nota màxima de 5.